minidodatek #1

ROBOTICA

APOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA SCIENCE FICTION



OSOBOWOŚĆ WIELORAKA

Wstęp

W niniejszym minidodatku do gry fabularnej ROBOTICA: KULT TECHNOLOGII przedstawione jest nowe zaburzenie. Może ono występować zarówno u maszyn, jak i u śmiertelników. Ze względu na szczególny charakter tej aberracji, przedstawione są również dodatkowe zasady, które określają jak postępować, ilekroć osobowość bohatera ulegnie zmianie. Konieczne jest wydrukowania talii kart Profilów psychologicznych.

Opis dla Gracza

Cierpisz na Syndrom / Uraz osobowości wielorakiej. Nie posiadasz jednej, spójnej, stabilnej osobowości. Zamiast zawsze reagować w charakterystyczny dla ciebie sposób, w nieprzewidywalny sposób diametralnie zmieniasz swoje zachowanie, postawy, opinie. Czasem trudno sposób się zorientować, kim jesteś w danej chwili. Często nie pamiętasz tego, co robiłeś jako jedna z postaci, a mogłeś popełnić czyny skrajnie sprzeczne z postawą, którą przyjmujesz w bieżącej chwili. Nigdy nie wiadomo, kiedy się zmienisz i nie ma pewności, czy zachowasz dotychczasowy kierunek działań.

Przygotowanie

Narrator wspólnie z Graczem przygotowują wydrukowane zawczasu i wycięte karty Profilu psychologicznego. W tym celu uwzględnia się Osobowość bohatera i standardowo rysuje Profile, jednak za każdym razem w inny sposób rozwijając cechy. W efekcie każdy Profil wygląda nieco inaczej, co wynika z wielorakiej osobowości bohatera. Tak utworzonych 6 kart Profilu składa się na talię. Na etapie kreacji, Gracz losuje jedną z kart zamiast rysować Profil psychologiczny na Karcie Postaci.

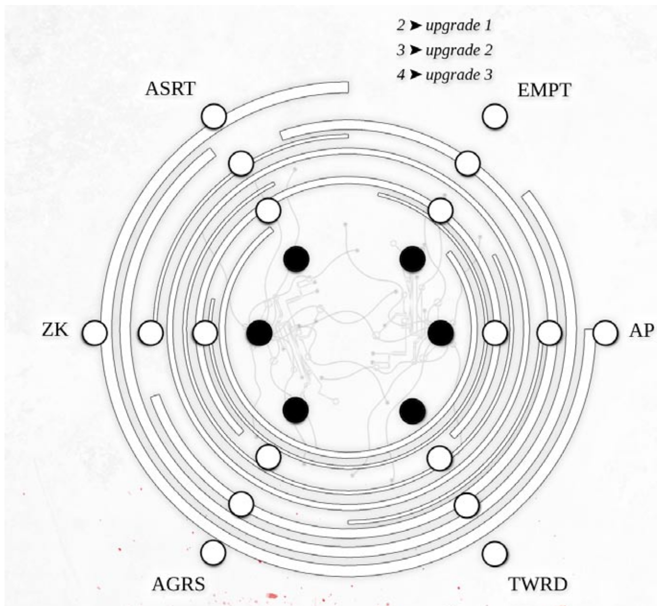
Zasady

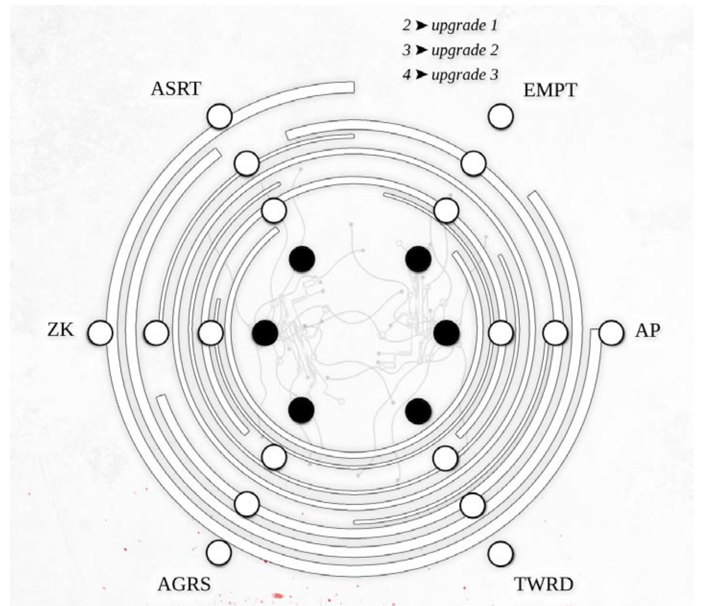
Gdy postać znajdzie się w dramatycznych okolicznościach jak silny stres, traumatyczne przeżycia, szok, Narrator oznajmia, że Gracz musi zweryfikować spójność osobowości. W tym celu wykonuje się test procentowy. Jeśli wynik będzie negatywny, Gracz wyciąga nową kartę z talii i zwraca poprzednią.

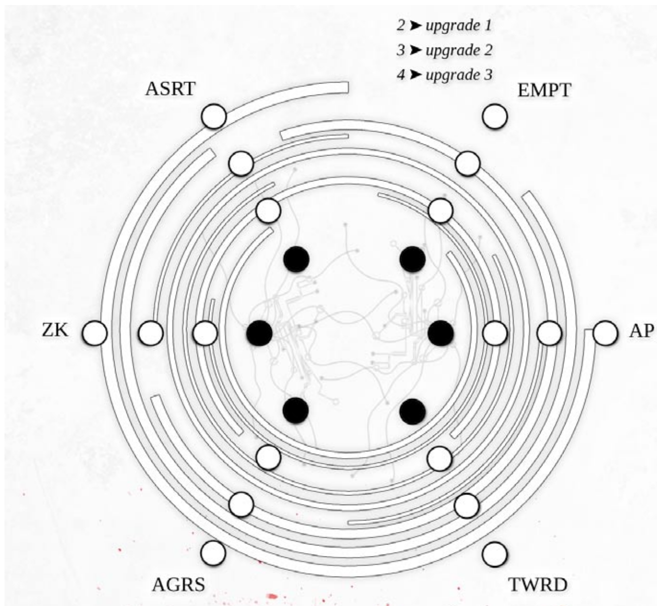
Częstotliwość zmian

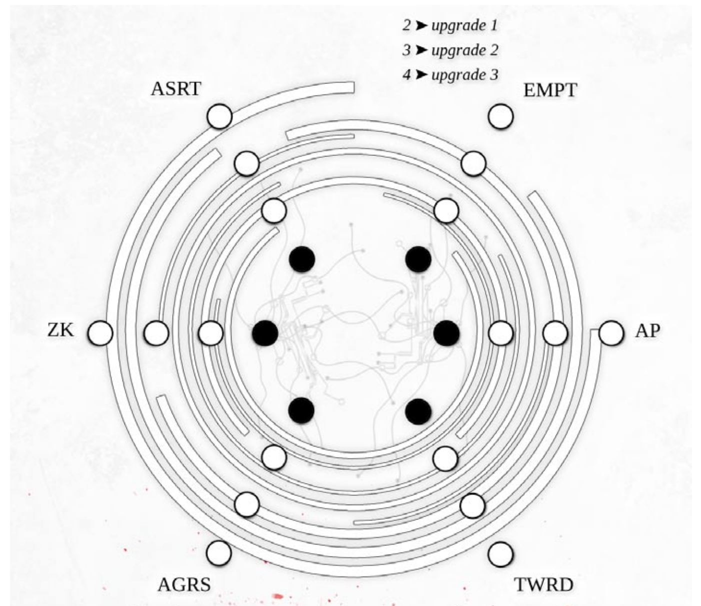
W przypadku, gdy poziom Traumy wynosi 1, istnieje 20% prawdopodobieństwa, że Profil psychologiczny postaci ulegnie zmianie. W przypadku, gdy poziom Traumy wynosi 2, jest 30% prawdopodobieństwa, że Profil psychologiczny ulegnie zmianie. Zmiana oznacza konieczność wylosowania nowej karty z talii.

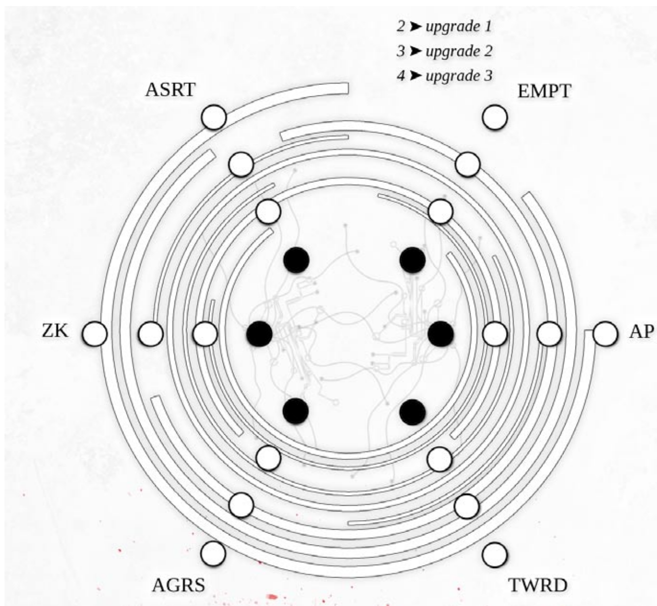
Przykład: Przyjazny, mocno empatyczny syntetyk jest maszyną o mocno rozwiniętej sztucznej inteligencji emocjonalnej. Cierpi jednak na Syndrom osobowości wielorakiej. Niespodziewanie zmienia swoje zachowanie, stając się bezwzględnym socjopatą, który utożsamia się z systemem DESTRO i obsesyjnie dąży do realizacji planów sabotaży, akcji terrorystycznych.

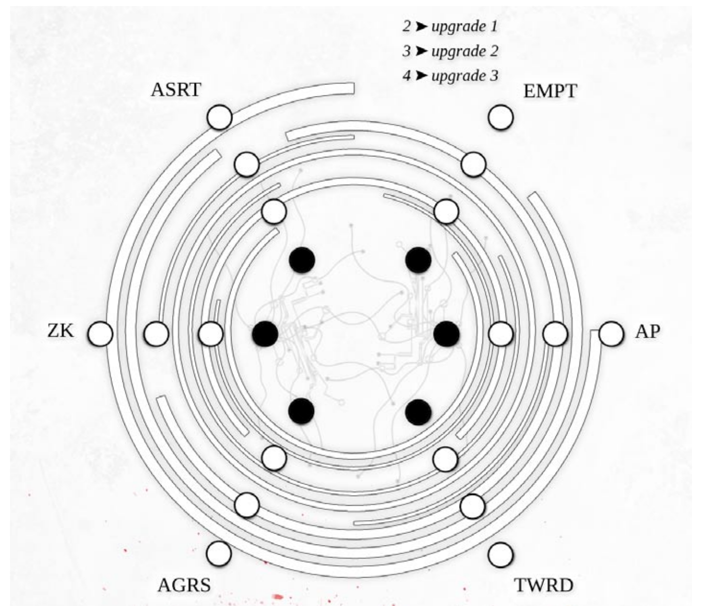

2 ➤ upgrade 1
3 ➤ upgrade 2
4 ➤ upgrade 3
ASRT
EMPT
ZK
AP
AGRS
TWRD


2 ➤ upgrade 1
3 ➤ upgrade 2
4 ➤ upgrade 3
ASRT
EMPT
ZK
AP
AGRS
TWRD


2 ➤ upgrade 1
3 ➤ upgrade 2
4 ➤ upgrade 3
ASRT
EMPT
ZK
AP
AGRS
TWRD


2 ➤ upgrade 1
3 ➤ upgrade 2
4 ➤ upgrade 3
ASRT
EMPT
ZK
AP
AGRS
TWRD


2 ➤ upgrade 1
3 ➤ upgrade 2
4 ➤ upgrade 3
ASRT
EMPT
ZK
AP
AGRS
TWRD


2 ➤ upgrade 1
3 ➤ upgrade 2
4 ➤ upgrade 3
ASRT
EMPT
ZK
AP
AGRS
TWRD